**Finančná gramotnosť**

**2.1. Zapracovanie a aplikácia tém finančnej gramotnosti do školských vzdelávacích programov pre prvý stupeň základnej školy**

Výchovno-vzdelávací proces na prvom stupni základnej školy je spravidla realizovaný jedným vyučujúcim. Implementácia finančnej gramotnosti je preto jednoduchšia, je možné realizovať blokové vyučovanie i samostatné aktivity v rámci učebných predmetov. Ako pomôcku by sme na tomto mieste chceli uviesť, v ktorých učebných predmetoch, prípadne v ktorom ročníku a téme je možné realizovať finančné vzdelávanie, pomôcku však netreba chápať ako nemenný zoznam. Tvorivý učiteľ nájde priestor aj v iných učebných predmetoch, témach a využije aktuálne situácie.

Finančné vzdelávanie na primeranej úrovni je možné realizovať od začiatku povinnej školskej dochádzky, teda už v prvom ročníku základnej školy. Väčší zmysel však nadobúda od tretieho ročníka základnej školy.

Predmety, do ktorých je možné finančnú gramotnosť priamo začleniť:

**1. ročník**

**Matematika –** Sčítanie a odčítanie prirodzených čísel v obore do 20, práca s papierovými peniazmi, hra na obchod

**Etická výchova** – Postoje a zručnosti v medziľudských vzťahoch (chrániť si veci svoje i iných)

**2. ročník**

**Slovenský jazyk a literatúra** – Prosba – želanie, Tvorba otázok – žiadosť o informáciu, Rozhovor

**Matematika** – Sčítanie a odčítanie prirodzených čísel v obore do 100, práca s papierovými peniazmi, hra na obchod, šetríme si peniaze, na čo míňame – nakupovanie s rozumom

**Vlastiveda** – Rodina, Obec

**Prírodoveda** – Zdroje vody

**Etická výchova** – Iniciatíva vo vzťahu k iným (riešenie problémov – navádzanie na klamstvo, podvádzanie, kradnutie, ohováranie, ...)

**3. ročník**

**Slovenský jazyk a literatúra** – Reklama, Diskusia – názor, Vyjadrenie vlastnej túžby, Inzerát, Porekadlo, Príslovie, Ľudové rozprávky

**Matematika** – Sčítanie a odčítanie prirodzených čísel v obore do 10 000, Riešenie aplikačných úloh a úloh rozvíjajúcich špecifické matematické myslenie 5, práca s papierovými peniazmi, hra na obchod, šetríme si peniaze, na čo míňame – nakupovanie s rozumom

**Prírodoveda** – Dôsledky znečistenia rôznych vodných zdrojov

**Vlastiveda** – Slovensko

**Výtvarná výchova** – Reliéf (mince)

**Etická výchova** – Postoje a spôsobilosti medziľudských vzťahov, Riešenie konfliktov – výchova k zmierlivosti, Pomoc, darovanie, delenie sa

**4. ročník**

**Slovenský jazyk a literatúra –** Diskusia, Názor

**Matematika** – Násobenie a delenie v obore násobilky, Sčítanie a odčítanie prirodzených čísel v obore do 10 000, Riešenie aplikačných úloh a úloh rozvíjajúcich špecifické matematické myslenie, práca s papierovými peniazmi, hra na obchod

**Prírodoveda** – Zdroje elektrickej energie, Význam elektrickej energie pre človeka

**Pracovné vyučovanie** – Papier a kartón, Elektrický obvod, Zdroje elektrickej energie

**Výtvarná výchova** – Podnety rôznych oblastí poznávania sveta

**Etická výchova** – Reálne a zobrazené vzory, Rozvoj tvorivosti a iniciatívy

**Informatická výchova** – Informácie okolo nás (prezentovanie výsledkov vlastnej práce), Komunikácia prostredníctvom IKT (ochrana osobných údajov, vyhľadávanie informácií)

Finančné vzdelávanie je možné realizovať aj v rámci školského klubu detí v spoločenskovednej oblasti.

**Metódy a formy**

Projektové vyučovanie – firmy, Ako prinesiem financie do obce (formou daní, zvyšovať zisky, turistický ruch)

Dôležitá je podpora žiackeho objavovania a samostatného riešenia problémových situácií.

Dávať žiakom kreatívne problémové otázky a úlohy, ktoré sa ich bezprostredne dotýkajú. Napr. Porovnať tri ponuky telefónnych programov vhodných pre žiakov. Vybrať najvýhodnejšiu ponuku a svoj výber zdôvodniť.

Nepredkladať žiakom k osvojeniu hotové riešenia, podporovať aktívne objavovanie efektívnych stratégií. Napr. Žiakom predložiť nevyrovnaný rodinný rozpočet. Úlohou je nájsť problém a predložiť niekoľko možností riešenia.

Viesť žiakov k poznaniu, že každý problém má viacero možných riešení, ktoré sú ovplyvnené okolnosťami konkrétnej situácie, napr. finančnou situáciou celej rodiny, zamestnaním.

Postaviť finančné vzdelávanie na zručnostiach potrebných pre praktický život.

Zamerať sa na finančné situácie spojené s chodom domácnosti, napr. rodinný rozpočet, plánovanie dovolenky, plánovanie štúdia detí, poistenie auta.

Pracovať s príkladmi, ktoré sú blízke bežnému životu žiakov.

Presunúť vyučovanie zo školských lavíc do reálneho prostredia, napr. do banky, do zmenárne, do obchodu, kde je možné porovnávať ceny rôznych balení výrobkov alebo výhodnosť nákupu, príp. marketingové triky.

Prekonať izolovanosť vyučovacích predmetov

Predkladať žiakom také problémy, ktoré vyžadujú uplatnenie vedomostí, zručností a schopností z viacerých predmetov. V reálnom živote sa tiež veci nedejú izolovane, napr. nakupovanie nie je len o matematike, ale premietajú sa doň aj psychologické, sociálne a právne aspekty.

Pokúsiť sa v rámci nejakej aktivity alebo projektu integrovať vzdelávací obsah niekoľkých predmetov.

Vyučovať finančnú gramotnosť prostredníctvom IKT.

Využívať vo výučbe počítače, mobilné telefóny, interaktívne tabule, tablety.

Neobmedzovať sa na individuálnu prácu, IKT je možné efektívne využívať i pri skupinovej práci.

Viesť žiakov k využívaniu on-line finančných kalkulačiek.

Zoznámiť žiakov s možnosťami i rizikami on-line finančných kalkulačiek.

Pripraviť pre žiakov úlohy, pri ktorých musia využiť on-line finančné kalkulačky (napr. prepočet kurzu pri výmene peňazí, výpočet výšky čistej mzdy, výpočet výšky splátky pri úvere).

Skúsiť so žiakmi porovnávať spracovanie úlohy a jej výsledky pomocou tradičných výpočtov a prostredníctvom on-line finančných kalkulačiek.

Spolupráca pri dosahovaní spoločných cieľov je jednou z charakteristík **kooperatívneho učenia sa**. Jedným prínosom je aktivizácia žiakov, rozvíjanie komunikácie, vzájomné obohacovanie sa a posilňovanie sociálneho rozvoja žiakov. Výučbe nedominuje interakcia medzi učiteľom a žiakom, výrazne je posilnená vzájomná interakcia medzi žiakmi, pretože sú 12

členovia skupiny pri práci na sebe závislí. Učia sa tým prekonávať súťaživosť v prospech spolupráce a tolerancie. Žiaci si môžu odovzdávať skúsenosti, môžu sa od seba navzájom učiť a môžu tak prirodzene formovať svoje názory a postoje v skupine vrstovníkov. Práca v skupine umožňuje každému zapojiť sa podľa svojich možností a schopností, dáva možnosť vyniknúť a uplatniť vedomosti či prednosti, ktoré ostatní nemajú. Žiaci sa delia o svoje skúsenosti zo svojich rodín, aplikujú rôzne stratégie, ale tiež si uvedomujú, že v prístupe k financiám i vo finančných situáciách rodín existujú rozdiely. Kooperácia nemusí prebiehať len na úrovni triedy, ale aj na úrovni škôl, či v rámci medzinárodných projektov.

Finančná gramotnosť je koncipovaná tak, že prostredníctvom vzdelávacieho obsahu prepája konkrétne učebné predmety s činnosťou žiakov realizovanou v škole i mimo nej. Podobný cieľ má aj projektové vyučovanie. V tomto prípade však vyučovanie nie je organizované podľa učebných predmetov, ale žiaci sa učia riešiť a spracovávať jednoduchšie i zložitejšie projekty (nemýľme si to s referátmi) s určitým jedinečným a novým cieľom. Projektová metóda vnáša do vyučovania poznanie, viac reality a samostatného hľadania informácií, tak isto pomáha u žiakov vytvárať potrebné životné kompetencie. Ide o spoločné premýšľanie, diskusiu či spoločné riešenie, ktoré vedie k uskutočneniu cieľa. Žiaci pracujú v skupine, čo podporuje ich spoluprácu. Využívajú pri tom dostupné zdroje, pri ktorých sa učia rozlišovať ich vierohodnosť. Výučba teda nemusí prebiehať len v priestoroch učebne. Je možné využívať konzultácie s odborníkmi, knižnicu, internetové zdroje, odbornú literatúru, noviny, časopisy a pod. Na projekt je vhodné využiť súvislý čas, ktorý by za ideálnych podmienok nemal byť členený pevne stanovenými vyučovacími hodinami podľa rozvrhu. Celkový čas jedného projektu sa líši a je závislý od náročnosti témy.

Organizačná štruktúra projektového vyučovania:

Úvodná motivácia, pri ktorej sú stanovené základné otázky, vymedzené ciele a úlohy projektu, dohodnuté pravidlá a pod.

Práca v skupinách, kedy dochádza k vyhľadávaniu informácií.

Prezentácia projektu – sú prezentované závery, porovnávané výsledky projektov a hľadané súvislosti.

Hodnotenie projektu, jeho jednotlivých častí a sebareflexia v rámci projektu.

**Inscenačné metódy** založené na simulácii a hraní rolí sú jednou z možností, ako žiakov vtiahnuť do finančnej problematiky. Je možné tak rozvíjať finančné stratégie, ale zároveň nepracovať s citlivými údajmi. Aj z tohto dôvodu majú tieto metódy vo finančnom vzdelávaní široké uplatnenie. Umožňujú hlbšie porozumenie vzdelávaciemu obsahu, ale sú vhodné najmä pre rozvoj sociálnych zručností, kedy sa žiaci učia rozhodovať. Žiaci sa správajú tak, ako to vyžaduje ich rola, vciťujú sa do situácie. Hrať rolu v prevažnej miere dospelých je pre žiakov motivujúce a zábavné. Tým, že žiaci predstierajú inú osobu, môžu problém preskúmať z iného uhla pohľadu. Inscenačné metódy sú vhodné aj pre nácvik asertívnej komunikácie. Pokročilú úroveň simulácie predstavujú fiktívne firmy, ktoré spolu obchodujú podľa bežných pravidiel, ale používajú fiktívne peniaze.

Pre viaceré témy finančnej gramotnosti sú veľmi vhodné **diskusie a diskusné hry**. Žiaci môžu byť rozdelení i na skupiny obhajujúce určitý názor či postoj alebo môže ísť o diskusiu žiakov a učiteľa. Žiaci by sa mali na diskusiu vopred pripraviť, nájsť si argumenty a podklady pre svoje tvrdenia. Diskusné hry precvičujú schopnosť komunikácie, vyjednávania a dosahovania súhlasu, formulácie názoru a pocitu, načúvania, vciťovania sa. Slúžia aj k ujasňovaniu a formovaniu hodnôt a postojov, zamysleniu sa nad novými problémami. Na 13

dosiahnutie týchto cieľov však nestačí predložiť zaujímavú tému a nechať skupinu, aby ju neorganizovane riešila. Je potrebné stanoviť pravidlá diskusie a kontrolovať ich dodržiavanie.

Odporúčame do vyučovania zaraďovať ďalšie metódy:

**Brainstorming** – predstavuje skupinovú techniku zameranú na získanie čo najväčšieho množstva nápadov na danú tému. Je založená na skupinovom výkone. Princíp spočíva v tom, že členovia skupiny sú schopní vyprodukovať oveľa viac nápadov, ako by vymysleli jednotlivo. Pri brainstormingu je nutné dodržiavať pravidlá, najmä to, že zverejnené nápady nebudú nikým komentované ani hodnotené. I ten zdanlivo najbláznivejší nápad môže totiž niekoho ďalšieho inšpirovať. Pri brainstormingu ide predovšetkým o získanie kvantity nápadov. Môže mať rôzne varianty, napr. neštruktúrovaný brainstorming, štruktúrovaný brainstorming, voľné písanie, kmene a korene, kocka.

**Myšlienková (mentálna) mapa** – predstavuje graficky usporiadaný text (prípadne doplnený obrázkami) s vyznačenými súvislosťami. Využíva sa na zapamätanie, na učenie, na grafické zobrazenie alebo na riešenie problémov. Zvyčajne sa začína hlavným námetom uprostred papiera (tabule) a kreatívnym využitím rôznych obrázkov, kódov, symbolov i farieb je vytvorená myšlienková (mentálna mapa).

**Ice breaker** (prelomenie ľadov, ľadolamka) sa zaraďuje na začiatok hodiny, pred úvodný informačný blok. Poskytuje priestor na bližšie vzájomné zoznámenie. Slúži k prelomeniu ľadov, k prekonaniu začiatočných formálnych bariér, k odpútaniu účastníkov od problémov každodenného života, na naladenie sa na program a na navodenie neformálnej priateľskej atmosféry. Vhodný je tiež vtip alebo krátky príbeh.

**Doplňovačky, osemsmerovky** – tvoria metodický základ, ktorý je jednoduchý a časovo nenáročný. Ide o rýchle cvičenia, pomocou ktorých si žiaci zopakujú to podstatné z preberanej látky. Niekedy môžu slúžiť aj ako motivácia.

Učebnú metódu zvolí vyučujúci v závislosti od preberaného učiva. Pri niektorých témach je vhodnejší tradičný frontálny výklad spojený so záverečným zopakovaním, pri iných aktivizujúce metódy.

**Didaktické hry** predstavujú ďalšiu možnosť, ako v praxi realizovať alebo spestriť finančné vzdelávanie. Medzi didaktické hry môžeme zaradiť aj klasické skupinové hry alebo strategické hry, ktoré sú spracované ako doskové hry, prípadne počítačové aplikácie. Môžu plniť funkciu motivačnú i upevňovaciu. Prostredníctvom didaktických hier je možné so žiakmi riešiť aj zložité učebné problémy.

Zbierať skúsenosti s hraním didaktických hier.

Čerpať námety z odborných publikácií.

Získať osobnú skúsenosť s hraním týchto hier.

Vyskúšať didaktické hry na vyučovaní.

Vyskúšať hru napr. Platí, platí,..., Pravda a lož, Deľba práce, Hra na poisťovňu, Staroveké a stredoveké trhovisko, Behavé učenie, Hospodárenie v rodine, Trh s jablkami, PixWords.

Využívať rôzne dostupné aplikácie s finančnou tematikou.

Praktickou doplňujúcou súčasťou finančného vzdelávania sú rôzne programy a projekty, ktoré ponúkajú organizácie školám.